

реабілітаційних знань, умінь та навичок, необхідних у діяльності фахівця з фізичної реабілітації. Але є велика потреба у вирішенні питання практичного застосування цих знань, умінь та навичок на нових базах практики.

#### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:**

1. Волошко Л. Б. Фізичний терапевт як суб'єкт професійної взаємодії / Л. Б. Волошко // Вісник Чернігівського національного педагогічного університету. Серія : Педагогічні науки. - 2018. - Вип. 152(1). - С. 16-18.
2. Герцик А. М. Фахівець з фізичної реабілітації, чи фізичний терапевт: національне та міжнародне тлумачення назв професій. Педагогіка, психологія та медико-біологічні проблеми фізичного виховання і спорту. 2010. N 10. С. 21–24.
3. Гук С. В. Професійні функції фахівця з фізичної реабілітації. Збірник наукових праць. Р. 1. Педагогіка. 2013. Вип. 14. С. 66–70.
4. Лянной Ю. О. Професійна підготовка майбутніх магістрів з фізичної реабілітації у вищих навчальних закладах: теоретико-методичний аспект: монографія. Суми: Вид-во СумДПУ імені А. С. Макаренка, 2016. 566 с.
5. Мурза В. П. Фізична реабілітація. Навч. посіб. – К.: «Орлан», 2004. 559 с.
6. Сущенко Л. П. Особливості формування здібностей майбутніх фахівців з фізичної реабілітації в умовах сучасної парадигми вищої фізкультурної освіти / Л. П. Сущенко // Науковий часопис НПУ імені М. П. Драгоманова. Серія 15 : Науково-педагогічні проблеми фізичної культури (фізична культура і спорт). - 2015. Вип. 3(1). С. 347-350.

**Анотація.** У статті висвітлюється зміст авторського варіанту навчальної дисципліни «Фізична реабілітація при захворюваннях внутрішніх органів» при підготовці бакалавра з фізичної реабілітації. Дослідження показали, що навчальні заняття з означеної дисципліни ефективно впливають на мотиваційну сферу студентів, підвищують їх самостійну активність і відповідальність. Здобуті студентами компетентності будуть безпосередньо використані на практиці.

**Ключові слова:** фізична реабілітація, засоби і методи фізичної реабілітації, підготовка бакалавра.

**Abstract.** The article covers the content of the author's version of the discipline «Physical rehabilitation in diseases of internal organs» in the preparation of a bachelor's degree in physical rehabilitation. Studies have shown that training sessions in this discipline effectively affect the student's motivational sphere, increase their self-activity and responsibility. The competencies acquired by the students will be directly used in practice.

**Keywords:** physical rehabilitation, means and methods of physical rehabilitation, preparation of bachelor.

#### **ІНТЕНСИВНІ ТЕХНОЛОГІЇ НАВЧАННЯ У ПРОФЕСІЙНІЙ ПІДГОТОВЦІ МАЙБУТНІХ УЧИТЕЛІВ ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ**

*Сергій Гуменюк*

*Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка*

**Постановка проблеми.** Соціально-політичні реформи, що відбуваються в українському суспільстві, вимагають відповідних змін й в освітній галузі. Перебудова системи освіти потребує пріоритетної і невідкладної уваги до впровадження інтенсивних технологій навчання у закладах вищої освіти (ЗВО). Проблема впровадження інтенсивних технологій у вищій школі, зокрема й у професійній підготовці майбутніх учителів фізичної культури, не втрачає своєї актуальності насамперед тому, що постійно підвищуються вимоги до випускників даного профілю. Водночас, роботодавці вимагають не просто диплом про вищу освіту, а підтвердження у формі конкретних компетентностей, що передбачають практичні уміння, навички і готовність їх реалізовувати на практиці.

У професійну підготовку майбутніх фахівців доцільно цілеспрямовано і наполегливо впроваджувати інтенсивні інтерактивні технології навчання: ігри, тренінги, кейси, ігрове проектування, креативними техніками і багатьма іншими прийомами, бо саме вони

розвивають базові компетентності студента, формують необхідні для професії уміння та навички, створюють передумови для психологічної готовності впроваджувати в реальну практику освоєні уміння і навички. Це обумовлює формування методологічного підґрунтя інноваційної трансформації сучасних університетів у оновлені структури, орієнтовані на підприємницьку діяльність поряд із освітніми та дослідницькими складовими. Реалізація цих концепцій передбачає інноваційні підходи до використання форм і методів навчання у ЗВО, створення на основі інтерактивних технологій шляхом діалогізації, активної навчальної дискусії, ігрової діяльності, залучення до підготовки майбутнього фахівця ІТ-технологій.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Значний інтерес дослідників викликають історичні й дидактичні аспекти застосування інтенсивних технологій навчання в освітньому процесі (М. Кларін, І. Мельничук, О. Пометун, Г. Селевко). Проблеми впровадження інтенсивних педагогічних технологій у підготовку вчителів приділяли увагу сучасні науковці: В. Беспалько, І. Богданова, С. Бондар, П. Гусак, О. Пехота, та ін. Використання інтенсивних інтерактивних технологій навчання розглядали у своїх роботах В. Вихрущ, В. Гриньова, С. Гончаренко, Л. Романишина та ін. Проте, незважаючи на такий широкий діапазон науково-методичних праць і наукових досліджень, не розробленими залишаються питання пов'язані з використанням інтенсивних технологій навчання у професійній підготовці майбутніх учителів фізичної культури як в теоретичному, так і в практичному аспектах.

Тому **мета** даної статті присвячена аналізу стану використання інтенсивних технологій навчання та методологічним вимогам до них.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** На сьогоднішній день найбільшого поширення інтенсивні технології набули не в самих навчальних закладах, а в системі спеціальних тренінгових осередків, де з цією метою створені корпоративні університети, тренінгові курси, асесмент-центри. Необхідність створення таких освітніх центрів з'явилася саме у системі бізнес-практики оскільки, по-перше, випускники освітніх закладів у більшості своїй не готові працювати в сучасних умовах, а по-друге, ситуація в організаціях постійно ускладнюється у зв'язку із наростаючою конкуренцією та із високими вимогами клієнтів та споживачів послуг. Водночас, незважаючи на необхідність застосування інтенсивних технологій або їх елементів, спеціалісти-практики також зазнають труднощів у забезпеченні своїх навчальних центрів кадрами тренерів і коуч-менеджерів, які володіють ігро-технічною компетентністю, оскільки в нашій країні таких фахівців практично ніхто не готує, а зарубіжна практика підготовки тренерів не завжди відповідає ментальності українців, що часом знижує інтерес до інтенсивного навчання.

Вітчизняна історія розвитку та застосування інтенсивних технологій у вищій школі налічує майже вісімдесят років. Незважаючи на це, багато ігрових технологій і сьогодні вважаються інноваційними і розглядаються як нові. Подібна історична прогалина зумовлена, насамперед, нестачею відповідної вітчизняної літератури з інтенсивних технологій і недостатньою кількістю фахівців, які володіють такого роду компетентністю, а також обмеженим застосуванням ігрових технологій у практиці навчання. До того ж, усе ще не є розробленими практичні посібники з інтенсивних технологій навчання, які б містили чіткі, лаконічні і, в той же час, повні описи самих технологій, оцінку їх ефективності [1].

Аналіз проблеми свідчить про такі недоліки:

- відсутні популярні видання, що містять теоретичну інформацію та практичні розробки. Більшість посібників або присвячені тільки теоретичним питанням ігропрактики, або є набором ілюстрацій, у яких важко розібратися, не володіючи теорією, або присвячені певній технології, наприклад, тренінгам, а викладач не впевнений, що йому підходить саме ця технологія;

- багато авторів практичних розробок не прагнуть до того (або не ставлять перед собою таке завдання), щоб у відповідності до запропонованого ними опису блок-структури або сценарію гри могли працювати викладачі-початківці;

- хороші видання із технологіями ігор, як правило, виходять мінімальним тиражем і не розраховані на широкого споживача;

- очевидною є нестача нових інтерактивних розробок, які містять проблематику сучасних ринкових відносин;

- відсутність авторських прав на ділові та імітаційні ігри призвела до запозичень і некоректного їх використання (у перекрученому вигляді, без посилань на автора тощо), внаслідок чого багато авторів не публікують свої ігор, які мають попит на ринку освітніх послуг.

Будь-яка інтенсивна педагогічна технологія являє собою синтез педагогічних досягнень, поєднання традиційних, досконалих форм і методів із сучасними ефективними освітніми інноваціями. Педагогічна технологія ґрунтується на досягненнях психологічної, педагогічної та суспільних наук, передовому педагогічному досвіді.

Цілий ряд авторів [4; 5; 6; 8], вважають, що педагогічна технологія повинна відповідати основним методологічним вимогам (критеріям технологічності):

- *Концептуальність*. Кожній педагогічній технології повинна бути притаманна опора на певну наукову концепцію, що містить філософське, психологічне, дидактичне та соціально-педагогічне обґрунтування досягнення освітньої мети.

- *Системність*. Педагогічній технології мають бути притаманні всі ознаки системи: логіка процесу, взаємозв'язок всіх його частин, цілісність.

- *Можливість управління*. Передбачає можливість діагностичного цілепокладання, планування, проектування процесу навчання, поетапну діагностику, варіювання засобами та методами з метою корекції результатів.

- *Ефективність*. Сучасні педагогічні технології існують в конкурентних умовах і повинні бути ефективними за результатами й оптимальними за витратами, гарантувати досягнення певного стандарту освіти.

- *Відтворюваність*. Можливість використання (повторення, відтворення) педагогічної технології в інших ідентичних освітніх закладах, іншими суб'єктами.

- *Візуалізація* (характерна для окремих технологій). Передбачає використання аудіовізуальної та електронно-обчислювальної техніки, а також конструювання та застосування різноманітних дидактичних матеріалів і оригінальних наочних посібників.

Практичне заняття, в освітньому процесі, більшістю педагогів трактується найчастіше як навчальний захід. Однак практичні заняття ефективні з точки зору набуття нових компетентностей, тобто практичних умінь і навичок, готовності до їх реалізації. Якщо домінують лекції, насичені дидактичним та інформаційним матеріалом, то це «академічний клас». Якщо в курсі домінують ігри та тренінги, але вони не аналізуються з точки зору ефективності освітнього процесу, то такі заняття можна назвати «ігровим майданчиком».

Найпростішою і найбільш популярною моделлю ефективного професійного навчання, яка ґрунтується на багаторічному досвіді роботи вищої школи, є циклічна модель Девіда Колба:

- безпосередній досвід;

- рефлексивне спостереження запропонованого;

- абстрактна концептуалізація та узагальнення;

- активне експериментування у нових ситуаціях [3].

Відповідно до даної моделі, запропонувавши студентам можливість об'єднати спостереження, роздуми і дію, можна одержати максимальну ефективність процесу навчання. Разом з тим, організаційний компонент програми навчальної дисципліни повинен бути збалансованим із її змістовою складовою, тобто розумно (залежно від мети навчання)

## **Матеріали VI Міжнародної науково-практичної конференції «Актуальні проблеми розвитку спорту для всіх: досвід, досягнення, тенденції»**

---

поєднувати різноманітні інтенсивні технології, активізуючи освітній процес, тобто повністю включати студентів до інтерактивної взаємодії.

Методи активізації процесу навчання майбутніх учителів фізичної культури, у рамках певних інтерактивних технологій, можна застосовувати на початку лекційного курсу - для попередньої мотивації і діагностики початкових знань, впродовж занять (вкраплення в лекції, у семінарські та практичне заняття) з метою перевірки засвоєння теоретичного матеріалу і наприкінці лекції з метою відпрацювання практичних умінь і навичок, атестації, контролю та діагностики сформованих компетенцій.

Інтенсивні інтерактивні технології в освітньому процесі майбутніх учителів фізичної культури вирішують важливі цілі і завдання, тобто сприяють:

- створенню у студентів цілісного уявлення про професійні компетентності та їх формування, забезпечення динаміки у їх формуванні та визначення їх місця у реальній професійній діяльності;

- придбанню на матеріалах, які імітували професійну діяльність, соціального досвіду, у тому числі досвіду міжособистісної та групової взаємодії із метою колективного прийняття рішень, здійсненню співробітництва;

- розвитку професійного, аналітичного, практичного мислення;

- формуванню пізнавальної мотивації, створенню умов для появи адекватної психологічної установки;

- виявленню нових смислів спілкування.

З метою досягнення прогнозованих освітньо-професійних цілей, необхідно орієнтуватися на такі завдання:

- ознайомлення і з основними поняттями і процедурами у конкретній фаховій галузі;

- освоєння основ фахової діяльності (здатність переказати, описати основні поняття і процедури);

- оволодіння успішне застосування основних понять і процедур фахової діяльності;

- повне засвоєння, успішне застосування основних понять і процедур у даній галузі а також допомога іншим у закріпленні і освоєнні базових знань і компетентностей [2].

Викладачам, які використовують ігрові технології, необхідно скласти докладний опис завдань своєї навчальної дисципліни в цілому і кожного конкретного заняття, зокрема. Саме від цього моменту залежить розвивальна результативність ігрових технологій. Завдання необхідно чітко сформулювати, визначити терміни і обсяг теоретичної, лабораторної та ігрової складової роботи на занятті. Вони повинні бути здійсненні та спрямовані на досягнення практичного результату. Крім того, викладачеві при проведенні практичних занять доцільно використовувати різноманітні засоби і прийоми навчання: ілюстративний матеріал, дискусію, групову роботу, аналіз конкретних ситуацій. Слід продумати й про інші форми навчання, через які робота із фаховими ситуаціями або ігровими завданнями здійснюється поза навчальним розкладом, наприклад:

- використовувати ІТ-технології;

- застосовувати готові інноваційні фахові проблеми у вигляді проектного завдання;

- організувати майстер-клас або творчу лабораторію;

- самостійно розробити банк ситуацій з проблеми;

- заохочувати учасників ігрового навчання, спілкуючись і працюючи у команді з тими, хто має свої особливості щодо компетентності та способу засвоєння знань.

При впровадженні інтенсивних технологій важливо визначити прогрес, досягнутий учасниками ігрового заняття до кінця навчання і співвіднести успіхи із завданнями навчальної дисципліни.

Зарубіжні спеціалісти використовують у практиці навчання шляхом ігрових технологій формат цілей ABCD:

- Auditors (A) - хто члени навчальної групи;

Behavior (B) - яка поведінка, розвиток яких умінь і навичок є метою ігрового заняття;

Condition (C) - які умови проведення заняття;

Degree (D) - яким має бути рівень досягнень, результат навчання?

Всі наведені навчальні цілі найкращим чином реалізуються саме у різноманітних інтенсивних інтерактивних технологіях [7].

Алгоритм використання в освітньому процесі інтенсивних технологій може бути таким:

1) огляд теми, обговорення якої вже відбулося або ще передбачається; 2) вирішення проблеми, звичайно, із використанням методів і підходів, визначених у ході попередніх навчальних занять; 3) самоаналіз студентів за допомогою тестування, діагностика соціальних навичок («на вході»); 4) виконання групових завдань на практичне застосування навичок, отриманих на попередніх навчальних заняттях; 5) виконання інтерактивних завдань та вправ на практичне застосування навичок на певних етапах навчального заняття; 6) проведення підсумкових вправ із використанням технологій зворотного зв'язку, заповнення опитувальних листів (для діагностики навичок «на виході»); 7) самостійна робота.

Таким чином, одним з найважливіших стратегічних завдань на сьогоднішньому етапі модернізації вищої педагогічної освіти України є забезпечення якості підготовки спеціалістів з фізичної культури і спорту на рівні міжнародних стандартів. Вирішення цього завдання можливе за умови широкого впровадження інтенсивних технологій навчання.

Викладений вище матеріал дозволяє зробити наступні **висновки**:

1. Найбільшого поширення інтенсивні технології навчання набули в системі спеціальних тренінгових осередків, де створені корпоративні університети, тренінгові курси, асесмент-центри. Водночас, в нашій країні не здійснюється підготовка тренерів і коуч-менеджерів, які володіють ігрово-технічною компетентністю, а зарубіжна практика підготовки тренерів не завжди відповідає ментальності українців.

2. Будь-яка інтенсивна педагогічна технологія повинна відповідати основним методологічним вимогам (критеріям технологічності), а саме: концептуальність, системність, можливість управління, ефективність, відтворюваність.

3. Активізувати процес навчання майбутніх учителів фізичної культури засобами інтерактивних технологій, можна застосовуючи на початку лекційного курсу, для попередньої мотивації і діагностики початкових знань, впродовж з метою перевірки засвоєння теоретичного матеріалу і наприкінці лекції з метою відпрацювання практичних умінь і навичок, атестації, контролю та діагностики сформованих компетенцій.

4. При використанні ігрових технологій, викладачу необхідно скласти докладний опис завдань своєї навчальної дисципліни в цілому і кожного конкретного заняття, зокрема. Завдання необхідно чітко сформулювати, визначити терміни і обсяг теоретичної, лабораторної та ігрової складової роботи на занятті. Слід продумати й про інші форми навчання, через які робота із фаховими ситуаціями або ігровими завданнями здійснюється поза навчальним розкладом.

**Перспективи подальших досліджень** даної теми буде присвячено вивченню змісту та механізмів реалізації інтенсивних технологій у процесі професійної підготовки майбутніх учителів фізичної культури.

#### **СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:**

1. Бережна Ж. В. Зміст професійної компетентності майбутніх тренерів / Ж. В. Бережна // Педагогіка, психологія та мед.-біол. пробл. фіз. виховання і спорту: наук. журнал. – Х., 2007. – С. 3–6.
2. Генсерук Г. Р. Підготовка майбутніх учителів фізичної культури до застосування інформаційних технологій у професійній діяльності : дис. ... канд. пед. наук: 13.00.0404 - теорія і методика професійної освіти / Галина Романівна Генсерук. Тернопільський держ. педагогічний ун-т ім. Володимира Гнатюка – Тернопіль, 2005. – 226 с.

3. Колесник И. С. Повышение профессионализма тренера как один из ведущих факторов роста спортивного мастерства спортсменов / И. С. Колесник // Теория и практика физической культуры. – 2005. – № 5. – С. 36–37.
4. Наумчук В. І. Професійна підготовка майбутніх вчителів фізичної культури в процесі самостійної роботи зі спортивних ігор: Дис... канд. пед. наук: 13.00.04 - теорія і методика професійної освіти / Володимир Іванович Наумчук. Тернопільський держ. педагогічний ун-т ім. Володимира Гнатюка. – Тернопіль, 2002. – 232 с.
5. Сватъев А. В. Теоретичні і методичні засади підготовки майбутнього тренера-викладача до професійної діяльності: Дис.. д-ра пед. наук: 1300.04 - теорія і методика професійної освіти / Андрій Вячеславович Сватъев; Класичний приватний університет. – Запоріжжя, 2013. – 571 с.
6. Шиян Б. М. Підготовка вчителя фізичної культури третього тисячоліття / Б. М. Шиян // Концепція розвитку галузі фізичного виховання і спорту в Україні: Зб. наук. праць Міжнар. ун-ту «РЕГІ» ім. С. Дем'янчука / Ред. кол. А.С. Дем'янчук та ін. – Рівне: Принт Хауз, 2001. – Вип. 2. – С. 371-374.

**Анотація.** У статті аналізуються особливості використання інтенсивних технологій навчання та підготовки спеціалістів з використання даних технологій. Визначаються методологічні вимоги до інтенсивних педагогічних технологій. При використанні ігрових технологій, викладачу рекомендується скласти докладний опис завдань своєї навчальної дисципліни в цілому і кожного конкретного заняття, завдання потрібно чітко сформулювати, визначити терміни і обсяг роботи на занятті.

**Ключові слова:** інтенсивні технології, педагогічні технології, інтерактивні технології, ігрові технології, майбутні учителі фізичної культури.

**Gumenyuk S. *Intensive technologies of training in the professional training of future physical cultural teachers***

**Abstract.** The features of the use of intensive technologies of training and training of specialists in the use of these technologies are analyzed in the article. Methodological requirements for intensive pedagogical technologies are determined. When using game technologies, the teacher is recommended to make a detailed description of the tasks of his discipline as a whole and each specific lesson, the task should be clearly formulated, define the timing and amount of work for the lesson.

**Keywords:** intensive technologies, pedagogical technologies, interactive technologies, game technologies, future teachers of physical education.

## **ЗАСТОСУВАННЯ ІНФОРМАЦІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ В ПРОЦЕСІ ПІДГОТОВКИ ФАХІВЦІВ З ФІЗИЧНОЇ КУЛЬТУРИ ТА СПОРТУ**

*Петро Ладика, Юрій Кузь, Станіслав Санжун  
Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка*

**Постановка проблеми та її зв'язок з важливими науковими чи практичними завданнями.** В сучасний час бути освіченою людиною можна тільки добре володіючи інформаційними технологіями. Адже діяльність людей все більшою мірою залежить від їх інформованості, здатності ефективно використовувати інформацію. Для вільної орієнтації в інформаційних потоках сучасний фахівець будь-якого профілю повинен вміти отримувати, обробляти і використовувати інформацію за допомогою комп'ютерів, телекомунікацій та інших засобів інформаційних технологій. Темпи розвитку соціальної культури, постійно мінливі потреби і інтереси людей змушують фахівців сфери фізичної культури і спорту опановувати нові знання, новітні спортивні і фізкультурно-оздоровчі методики, а також сучасні інформаційні технології [3,5].

В історії людства виділяють три глобальні соціотехнологічні революції - аграрну, індустріальну та інформаційну. Остання з них проходить в даний час і реалізується як процес інформатизації суспільного життя, впровадженням сучасних інформаційних технологій. Кінцевим результатом інформаційної революції має стати створення нової постіндустріальної, інформаційної цивілізації. Інформатизація суспільства є цілеспрямований процес зміни соціального інформаційного середовища. Мета